

**UNIVERSIDAD ABIERTA PARA ADULTOS**

**UAPA**

**ESCUELA DE POSTGRADO**



**MAESTRÍA EN GESTIÓN EN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**Implementación de la gamificación en la plataforma NEO LMS, como agente motivador para la asignatura desarrollo e implementación de soluciones web y multimedia en 6<sup>to</sup> grado de la especialidad de informática, durante el primer semestre del período escolar 2019-2020, en el Instituto Agronómico y Técnico Salesiano (IATESA), Regional 06, Distrito 05, La Vega, Este.**

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR POR EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN GESTIÓN EN LA TECNOLOGÍA  
EDUCATIVA.**

**POR:**

**MARIO MIGUEL DURÁN ABREU**

**RAMÓN EMILIANO TAPIA ACOSTA**

**ASESORA:**

**DRA. REYNA HIRALDO**

**SANTIAGO DE LOS CABALLEROS**

**REPÚBLICA DOMINICANA**

**MARZO, 2020**

## INDICE GENERAL

|   | <b>Pág.</b> |
|---|-------------|
| Dedicatorias .....  | I           |
| Agradecimientos .....   | III         |
| Resumen: .....  | V           |
| Capítulo I: Introducción. ....                                    | 1           |
| 1.1 Planteamiento del Problema. ....                              | 2           |
| 1.2 Formulación del Problema.....                                 | 4           |
| 1.3 Objetivos o Hipótesis de Investigación. ....                  | 4           |
| 1.3.1 Objetivo general. ....                                      | 4           |
| 1.3.2 Objetivos específicos.....                                  | 4           |
| 1.4 Justificación. ....   | 5           |
| 1.5 Descripción de Instituto Agronómico y Técnico Salesiano: .... | 6           |
| 1.5.1 Misión: .....   | 7           |
| 1.5.2 Visión: .....   | 7           |
| 1.5.3 Valores: .....  | 7           |
| 1.6 Delimitación o Alcance: .....                                 | 8           |
| Espacio: .....  | 8           |
| Tiempo: .....   | 8           |
| Área de Estudio: .....  | 8           |
| Personas:.....  | 8           |
| 1.7 Limitaciones: .....   | 8           |
| 1.8 Diseño, Tipo de Investigación y Método.....                   | 8           |
| 1.8.1 Diseño.....   | 9           |
| 1.8.2 Tipo de investigación. ....                                 | 9           |
| 1.8.3 Métodos de trabajo científico. ....                         | 9           |
| 1.9 Población y muestra. ....                                     | 10          |
| 1.10 Técnicas e Instrumentos. ....                                | 10          |
| Capítulo II Marco Teórico. ....                                   | 11          |
| 2.1 Antecedentes de la investigación. ....                        | 11          |
| 2.1.1 Antecedentes Internacionales. ....                          | 11          |
| 2.1.2 Antecedentes Nacionales. ....                               | 15          |

|        |   |    |
|--------|---|----|
| 2.2    | Plataformas virtuales. ....   | 17 |
| 2.2.1  | Tipos de plataformas. ....  | 18 |
| 2.2.2  | Ventajas y desventajas del uso de las plataformas virtuales en la educación. ....   | 19 |
| 2.2.3  | La plataforma NEO LMS. ....   | 20 |
| 2.2.4  | Educaplay: .....  | 21 |
| 2.3    | La Motivación Escolar. ....   | 21 |
| 2.4    | Agentes Desmotivadores de los Estudiantes. ....   | 22 |
| 2.5    | Pautas para Determinar la Desmotivación del Alumno. ....  | 22 |
| 2.5.1  | Teoría de Pulsión:.....   | 22 |
| 2.5.2  | Teoría del Condicionamiento: .....  | 23 |
| 2.5.3  | Teoría Humanista: .....   | 23 |
| 2.5.4  | Teoría de la Atribución: .....  | 23 |
| 2.6    | Consecuencias del Estudiante Desmotivado. ....  | 25 |
| 2.7    | Gamificación. ....  | 26 |
| 2.7.1  | Técnicas más utilizadas en la gamificación. ....  | 27 |
| 2.7.2  | En cuanto a la mecánica de juego: .....   | 28 |
| 2.7.3  | En cuanto a la dinámica de juego: .....   | 28 |
| 2.8    | Modelo para el diseño de actividades de la gamificación utilizadas hoy en día para aumentar la motivación educativa. .... | 31 |
| 2.9    | Gamificación de las Plataformas Virtuales para Aumentar la Motivación. ....   | 33 |
| 2.9.1  | Duolingo: .....   | 33 |
| 2.9.2  | ClassDojo: .....  | 33 |
| 2.9.3  | Goalbook: .....   | 33 |
| 2.10   | Aprovechamiento de la Gamificación en el Entorno Virtual. ....  | 34 |
| 2.11   | El Desarrollo del Interés a Través de la Gamificación Virtual. ....   | 34 |
| 2.12   | Motivación de los Estudiantes con el uso de la Gamificación. ....   | 35 |
| 2.13   | Uso de la Gamificación para Ambientar la Plataforma NEO LMS. ....   | 36 |
| 2.14   | Elementos de la Planificación según el Modelo Técnico-Profesional del MINERD. .   | 36 |
| 2.14.1 | Educación basada en competencia (EBC):.....   | 37 |
| 2.14.2 | Competencia: .....  | 37 |
| 2.14.3 | Diseño curricular: .....  | 37 |
| 2.14.4 | Perfil profesional: .....   | 37 |
| 2.14.5 | Nivel de calificación CINE: .....   | 37 |

|   |     |
|---|-----|
| 2.14.6 Unidad de competencia (UC): .....  | 38  |
| 2.14.7 Elementos de Competencia: .....  | 38  |
| 2.14.8 Criterios de realización (CR): .....   | 38  |
| 2.14.9 Módulos formativos (MF): .....   | 38  |
| 2.14.10 Resultado de aprendizaje (RA): .....  | 38  |
| 2.14.11 Elementos de Capacidad (EC): .....  | 38  |
| 2.14.12 Criterios de evaluación (CE): .....   | 39  |
| 2.14.13 Actividades de enseñanza y aprendizaje (E/A): .....   | 39  |
| 2.14.14 Instrumentos de evaluación: .....   | 39  |
| 2.14.15 Competencias del mundo laboral: .....   | 39  |
| 2.14.16 Aprendizaje significativo: .....  | 39  |
| 2.14.17 Funcionalidad del aprendizaje:.....   | 40  |
| Capítulo III. Aporte de la Investigación. ....  | 41  |
| 3.1 Observación Diagnóstica. ....   | 41  |
| 3.2 Análisis de la Plataforma NEO LMS. ....   | 42  |
| 3.3 Análisis de los Resultados sin Técnicas de Gamificación. ....   | 42  |
| 3.4 Descripción de la Propuesta. ....   | 43  |
| 3.5 Metas que Persigue la Propuesta. ....   | 46  |
| 3.6 Diseño de la Propuesta. ....  | 49  |
| Capítulo IV: Presentación, Interpretación y Análisis de los Resultados. ....  | 88  |
| 4.1 Rendimiento Académico de los Estudiantes, en Función a las Actividades Realizadas sin Gamificación y con Gamificación. .... | 88  |
| 4.2 Resultados del Cuestionario Aplicado a los Estudiantes .....  | 89  |
| 4.3 Entrevista Realizada al Docente Encargado de Impartir la Asignatura en Cuestión....   | 94  |
| 4.4 Entrevistas Realizadas a una Muestra de los Alumnos. ....   | 95  |
| Conclusiones. ....  | 99  |
| Recomendaciones. ....   | 102 |
| Lista de Referencias.....   | 103 |
| Anexos. ....  | 110 |

## **Lista de Tablas**

|  |    |
|--|----|
| Tabla 1. Metas que persigue la Propuesta .....   | 46 |
| Tabla 2. Diseño de la Propuesta .....  | 49 |
| Tabla 3. Rendimiento académico de los estudiantes, en función a las actividades realizadas sin gamificación y con gamificación ..... | 88 |
| Tabla 4. Rendimiento por Técnicas de Gamificación .....  | 89 |
| Tabla 5. Motivación por Técnicas de Gamificación.....  | 90 |
| Tabla 6. Motivación Frente a la Gamificación .....   | 91 |
| Tabla 7. Preferencias en Cuantos a los Tipos de Gamificación .....   | 92 |
| Tabla 8. Frecuencia con la que se reúne el Equipo de Gestión .....   | 93 |
| Tabla 9. Entrevistas realizadas a una muestra de los alumnos .....   | 95 |

## LISTA DE GRÁFICOS

|   |     |
|---|-----|
| Gráfico 1. Resultados Académicos sin Gamificación.....              | 43  |
| Gráfico 2. Rendimiento por Técnicas de Gamificación .....           | 90  |
| Gráfico 3. Motivación por Técnicas de Gamificación.....             | 91  |
| Gráfico 4. Motivación Frente a la gamificación.....                 | 92  |
| Gráfico 5. Preferencias en Cuanto a los Tipos de Actividades .....  | 93  |
| Gráfico 6. Frecuencia con la que se Reúne el Equipo de Gestión..... | 94  |
| Gráfico 7. Rendimiento Académico de los Estudiantes .....           | 100 |

## COMPENDIO

El objetivo de este artículo es ostentar los resultados de un proyecto que tuvo como base fundamental la implementación de la gamificación en la plataforma NEO LMS, como agente motivador para la asignatura desarrollo e implementación de soluciones web y multimedia en 6to grado de la especialidad de informática en el instituto agronómico y técnico salesiano (IATESA). Se favoreció la planificación como también el aumento de interés por los estudiantes.

En este mismo orden los objetivos específicos trabajados fueron:

- Identificar cuáles técnicas de gamificación son las idóneas para ser implementadas en la plataforma NEO LMS, con la finalidad de aumentar la motivación a los estudiantes de la asignatura Soluciones Web y Multimedia.
- Diseñar un modelo de planificación basada en técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS con el fin de aumentar la motivación en la asignatura Desarrollo e Implementación de Soluciones Web y Multimedia.
- Aplicar técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS en la asignatura: Desarrollo e Implementación de Soluciones Web y Multimedia, para el aumento de la motivación de los estudiantes.
- Evaluar el impacto generado en el rendimiento y la motivación estudiantil a través del uso de la gamificación en la referida asignatura.

Para la determinación de los resultados se aplicaron encuestas y actividades a los estudiantes, como un acompañamiento al profesor, con el fin de identificar los puntos débiles a través del método de observación durante la clase.

Llegando a la elaboración de una propuesta para la planificación, que consistió en integrar métodos de gamificación para aumentar la motivación. Como también la aplicación de juegos y actividades interactivas en la plataforma de estudio NEO LMS para la asignatura de soluciones Web.

Al desarrollar las técnicas de gamificación idóneas para ser implementadas se concluye las evaluaciones en kahoot, los crucigramas, las sopas de letras, los restos y desafíos, son las

técnicas de gamificación más eficaces para trabajar en este tipo de materia. A través de las mismas los estudiantes mostraron una actitud muy positiva en cuanto a la motivación y el rendimiento académico logrado fue muy bueno.

Haciendo referencia al diseño de un modelo de planificación basada en técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS. Se pudo evidenciar que el modelo de planificación desarrollado y enriquecido con actividades de gamificación, rindió sus frutos considerables ya que los estudiantes se mostraron más proactivos. Cabe destacar que se integraron prácticas y dinámicas en la parte de desarrollo de la planificación, como también interfaces directas dentro de la plataforma que permitieron la asociación de otras páginas y aplicativos didácticos.

En la aplicación de técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS en la asignatura. Se pudo comprobar que la plataforma NEO LMS fue apta para la aplicación de técnica de gamificación, ya que permitió la realización de actividades con retos, desafíos, obtención de insignias. Asimismo, permitió la integración de actividades de gamificación desarrolladas en otras plataformas, pero ejecutadas desde esta misma sin ningún inconveniente.

Sobre los resultados obtenidos por los estudiantes en el proceso llevado a cabo, se determinó que por medio de la aplicación de las técnicas de gamificación, se obtuvo un impacto considerablemente bueno, pues los estudiantes trabajaron las distintas actividades con una actitud muy diferente, mucho más motivado y por ende esto se reflejó también en su rendimiento académico.

En definitiva, en todo el proceso de implementación se pudo adquirir conocimientos referentes a la desmotivación educativa, la gamificación como agente motivador, la aplicación de actividades creativas y dinámicas en la plataforma NEO LMS. Llegando así a las conclusiones que una adecuada planificación y con las herramientas de gamificación integradas se logra el aumento de la motivación de los estudiantes de manera significativa, así mismo el crecimiento de la creatividad y la motivación.



## CONCLUSIONES

Para finalizar esta investigación se presentan las conclusiones finales a las que llegó el equipo investigador, dando respuesta a los objetivos planteados.

Con relación al **objetivo No. 1**, el cual plantea identificar cuáles técnicas de gamificación son las idóneas para ser implementadas en la plataforma NEO LMS, con la finalidad de aumentar la motivación a los estudiantes de la asignatura desarrollo e implementación de soluciones web y multimedia. Sin lugar a duda que las evaluaciones en kahoot, los crucigramas, las sopas de letras, los restos y desafíos, son las técnicas de gamificación más eficaces para trabajar en este tipo de materia. A través de las mismas los estudiantes mostraron una actitud muy positiva en cuanto a la motivación y el rendimiento académico logrado fue muy bueno, sin embargo, es importante aclarar que el resultado de la técnica va muy unido a las estrategias didácticas utilizadas por el docente.

En el **objetivo No. 2**, planteaba diseñar un modelo de planificación basada en técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS con el fin de aumentar la motivación en la asignatura desarrollo e implementación de soluciones web y Multimedia. Se pudo evidenciar que el modelo de planificación desarrollado y enriquecido con actividades de gamificación, rindió sus frutos, pues como establecía el mismo docente en la entrevista que se le realizó, la integración de la gamificación se convirtió en un plus para la misma asignatura y para los estudiantes, puesto que los mismos se sintieron mucho más motivados, tal y como lo expresaron en el cuestionario que se les aplicó y como se muestra en el rendimiento académico registrado en la plataforma el cual tuvo un crecimiento de un 19% sobre el anterior.

El **objetivo No. 3**, buscaba aplicar técnicas de gamificación en la plataforma NEO LMS en la asignatura: desarrollo e implementación de soluciones Web y Multimedia, para el aumento de la motivación de los estudiantes. Se pudo comprobar que la plataforma NEO LMS fue apta para la aplicación de técnica de gamificación, ya que permitió la realización de actividades con retos, desafíos, obtención de insignias. Asimismo, permitió la integración de actividades de gamificación desarrolladas en otras plataformas, pero ejecutadas desde esta misma sin ningún inconveniente.

En el **objetivo No. 4**, se plantea evaluar el impacto generado en el rendimiento y la motivación estudiantil a través del uso de la gamificación en la referida asignatura. Sobre los resultados de índole objetiva obtenidos por los estudiantes en el proceso llevado a cabo, se determinó que, por medio de la aplicación de las técnicas de gamificación, se obtuvo un impacto considerablemente bueno, pues los estudiantes trabajaron las distintas actividades con una actitud muy diferente, mucho más motivado y por ende esto se reflejó también en su rendimiento académico. Si se compara las 5 actividades realizadas sin gamificación frente a la 5 realizada con gamificación, es posible observar que el promedio general se elevó de un 72% a un 91%, para un aumento de 19 puntos porcentuales.

Queda demostrado que una correcta implementación de las técnicas de gamificación unida a buenas estrategias didácticas impacta de manera directa en la motivación del estudiante como lo manifestaron en las entrevistas tanto el docente como los mismos alumnos en el cuestionario recibido, esto debido a que el hecho de aprender jugando, para ellos es algo fascinante, sobre todo por la competitividad que generan las distintas técnicas de gamificación en los mismos. Sin lugar a duda que el hecho de que los estudiantes se sintieran más motivado en el proceso de enseñanza y aprendizaje impactó de manera directa en los resultados académicos que fueron obtenidos como se presentó en el párrafo anterior.

Como se puede observar en la gráfica posterior, existe una notable diferencia entre los resultados obtenidos en las distintas actividades realizadas sin gamificación, que las realizadas con gamificación, favoreciendo los mismos a estas últimas con un promedio general de 91 frente a solo un 72 de las actividades desarrolladas sin gamificación.

Lo que indica que la aplicación de la gamificación en la asignatura en cuestión rindió sus frutos positivos en lo que respecta al plano motivacional de los estudiantes y por ende en el rendimiento académicos de los mismos, lo cual queda evidenciado en los resultados antes mencionados.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antolín. (2015). Motivación y Rendimiento Escolar en Educación Primaria. Máster de Intervención en Convivencia Escolar. Recuperado de <http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3060/Trabajo.pdf?sequence=1>
- Bedoya, Buitrago & Duque. (2016). El juego dirigido como medio para propiciar la motivación en los estudiantes del grado tercero. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/906/BedoyaLoaizaSandraMar%C3%ADa.pdf?sequence=2>
- Borrás Gené, O. (2015). Fundamentos de la Gamificación. Universidad Politécnica. Recuperado de [http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion\\_v1\\_1.pdf](http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf)
- Burke, Biran. (2014). Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things. Bibliomotion. Editorial Routledge.
- Cook, Daniel. (2006). What are game mechanics. Lotsgarden. Recuperado de <http://www.lostgarden.com/2006/10/what-are-game-mechanics.html>.
- Delgado, A. Oliver, R, (2006). La Evaluación Continua en un Nuevo Escenario Docente, Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, España, Vol. 3, No. 1, (RUSC).
- Díaz, F. & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista. Mc Graw Hill, 1ra edición, México.
- Díaz, Daisy. (2018). Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de cursos virtuales a través de la plataforma Moodle. Recuperado de <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/bahia2018/8GaQVXOGGc7sh08rOp7Ld1p9s0v2su47P66JIBZv.pdf>
- Díaz, Sebastián (2009). plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos, federación de la enseñanza. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Fernández Sierra, J. y Fernández Larragueta, S. (2015). Investigar las transiciones académico-culturales: estudios de caso, recuperado de: Fernández Sierra, J. (coord.), Transitar la cultura: niños y niñas inmigrantes en la educación obligatoria.



- Fernández. (2018, Enero, 21). Neuropedagogía y Gamificación, volumen 2, periodico el hoy, República Dominicana. Recuperado de <https://hoy.com.do/neuropedagogia-y-gamificacion/>
- Ferrer, Luisa. (2014). Experiencias educativas en las aulas del siglo XXI. Recuperado de: [https://books.google.com.do/books?id=m-jwMmOKZW0C&printsec=frontcover&dq=Plataforma+NEO+LMS&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjc4NXIIZXkAhUNpFkKHXg\\_D-sQ6AEINTAC#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.do/books?id=m-jwMmOKZW0C&printsec=frontcover&dq=Plataforma+NEO+LMS&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjc4NXIIZXkAhUNpFkKHXg_D-sQ6AEINTAC#v=onepage&q&f=false)
- Forch, Lebrón y Suárez. (2017). Conocimientos de los gestores y docentes del enfoque basado en competencias del Primer Ciclo del Nivel Primario de las escuelas Rubén Valdés Sánchez, Milila Antonia Báez y Las Margaritas del Distrito escolar 15-01 de Los Alcarrizos, UCPMM, Santiago Republica Dominicana.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Educativa, Recuperado de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61922601/gamificacion\\_juegos20200128-124256-ewbqk.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGamificacion\\_el\\_aprendizaje\\_divertido.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200214%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200214T160131Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=55aadf9289f0a0bc43a1be121f1261240380770a92c73549b92e5c8c151ddc3b](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbqk.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DGamificacion_el_aprendizaje_divertido.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200214%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200214T160131Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=55aadf9289f0a0bc43a1be121f1261240380770a92c73549b92e5c8c151ddc3b)
- González, Augusto. (2018). La desmotivación escolar. Recuperado de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/>
- Hsin, Wendy. Huang, Yuan. Soman, Dilip. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Recuperado de <https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>

- Huizinga, Johan. (1949). Homo ludens. Recuperado de <https://www.alianzaeditorial.es/libro/humanidades/homo-ludens-johan-huizinga-9788420608532/>
- Ibáñez, Aránzazu. (2016, julio, 17). La desmotivación y el fracaso escolar – la motivación en el aprendizaje. Plataforma Reivindicativa. Recuperado de <https://www.laeducacioncuantica.org/educacioncuantica/SEducacionCuantica?PN=16&PE=2&WEBLANG=1&NOTICIA=918>
- Jou, Ja-Yu Lu. Hung, Chun y Lai, Chih-Hsien (2010). Modal characteristics of antiresonant reflecting pipe waveguides for terahertz waveguiding. OSA Publishing. Recuperado de [https://cdd.udd.cl/files/2018/10/aprendizaje\\_basado\\_desafios.pdf](https://cdd.udd.cl/files/2018/10/aprendizaje_basado_desafios.pdf)
- Lozano, Alfonso. Montes, Yssa. & Moreta, Gina. (2019). Motivación, enfoques de aprendizaje y rendimiento académico: impacto de metas académicas y atribuciones causales en estudiantes universitarios de educación de la República Dominicana. Revista Caribeña de Investigación Educativa (RECIE), Recuperado de <https://doi.org/10.32541/recie.2019.v3i1>
- Llaullipoma, José. (2018, abril, 26). Neo LMS: una de las mejores plataformas educativas. PUCP. Recuperado de <https://vicerrectorado.pucp.edu.pe/academico/noticias/NEO-LMS-una-las-mejores-plataformas-educativas/>
- Malmqvist, John. Radberg, Kamilla y Lundqvist, Ulrika. (2015). Learning Outcomes in Challenge Based Master's Theses for Sustainable Development at Chalmers University of Technology. Uppsala universitet. Recuperado de [http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/229169/local\\_229169.pdf](http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/229169/local_229169.pdf)
- Maslow, A H. (1970). Motivation and personality. Nueva York: Harper & Row, Universal Container Corpotation. Recuperado de <https://books.google.com.do/books?id=DVmxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Maslow+1970&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiz26WiptPnAhUBjlkKHQsTBIYQ6wEIMDAA#v=onepage&q=Maslow%201970&f=false>
- Méndez, Andrea. (2018, marzo, 24). Motivación en el aula, Motivación en el aprendizaje. Euroresidentes. Recuperado de <https://www.euroresidentes.com/empresa/motivacion/motivacion-escolar>

- MINERD. (2015). Compromiso de Gestión Escolar, Ministerio de la Rep. Dom.  
Recuperado de <http://www.ministeriodeeducacion.gob.do/comunicaciones/noticias/-presenta-resultados-de-estudio-sobre-motivacion-percepcion-y-expectativas-de-docentes-activos-y-estudiantes-de-educacion>,
- MINERD (2017). Compromiso de gestión Escolar, Ministerio de la Rep. Dom. Recuperado de <http://ministeriodeeducacion.gob.do/transparencia/media/presupuesto/reportes-ejecucion-acumulada-minerd/rQb-informe-sobre-situacion-y-evolucion-de-la-ejecucion-presupuestaria-ano-2017>
- MINERD (2017). Bachillerato Técnico En Desarrollo Y Administración De Aplicaciones Informáticas. Recuperado de <https://ipisdosaj.edu.do/wp-content/uploads/2019/10/programacion>
- Moore, David. (18, noviembre,2013). For interns, experiencia isn't always the best teacher. The Chronicle of Higher Education. Recuperado de <http://chronicle.com/article/For-Interns-Experience-Isnt/143073/>
- Morris, Charles. Maisto, Albert. (2005). Psicología, México, Pearson Educacion. Recuperado de <https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=PLDQoRgu5ZYC&oi=fnd&pg=PP13&dq=Psicolog%C3%ADa,+M%C3%A9xico,+Pearson+Educacion+morris&ots=unAHn06oKR&sig=dJb3VImOgxUaFgBDUoGZijvuz-o#v=onepage&q=Psicolog%C3%ADa%2C%20M%C3%A9xico%2C%20Pearson%20Educacion%20morris&f=false>
- Mosquera, Ingrid. (1, julio, 2019). Aprendizaje Basado en Retos. Unirrevista. Recuperado de <https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/aprendizaje-basado-en-retos-acepta-el-desafio/549203794139/>
- Ocón, Pedro (7, julio, 1999). Maestro del Arte de Hacer Pasatiempos. Diario ABC. Recuperado de <http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/1999/07/07/047.html>
- Paulino, Arcenio (2019). Guía de Planificación y Evaluación por Competencias. Santo Domingo, República Dominicana: Editorial MINERD.
- Ramírez, Manuel (2018). Innovaciones en el Aprendizaje con Tecnologías Digitales. Recuperado de <https://books.google.com.do/books?id=H35xDwAAQBAJ>

- República digital (2019, julio, 14). Organización de Estados Iberoamericanos En La República Digital, 7OEI. Recuperado de <https://oei.org.do/republica-digital/inicio>.
- Rinaudo, Maria (2003, junio, 1). Motivación y uso de Estrategias en Estudiantes Universitarios, Universidad de Rio Cuarto. Recuperado de [http://www.um.es/analesps/v19/v19\\_1/11-19\\_1.pdf](http://www.um.es/analesps/v19/v19_1/11-19_1.pdf)
- Rivera, Roxana (2015). Principios de Gamificación Aplicados a Plataformas Virtuales de Aprendizaje de Educación Superior, Moreno Facultad de Contaduría y Administración. Recuperado de <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xx/docs/8.13.pdf>
- Rughinis, Razvan. (2013). Gamification For Productive Interaction. In Proceedings of the Information Systems and Technologies (CISTI), 8th Iberian Conference on Information Systems and Technologies. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6615731>
- Ruíz, José. (2014, Junio, 18). La desmotivación escolar. ed campuseducacion. Recuperado de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/la-desmotivacion-escolar/>
- Sánchez, Oscar. Ordoñez, Cesar & Jiménez, Javier. (2018). La Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6771081>
- Sánchez, José (2009, enero, 4). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos, universidad de España. Revista de Medios y Educación. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf>
- Schunk, Dale. (1997). Teorías del aprendizaje. Recuperado de [https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Schunk,+D.+\(1997\).+Teor%C3%ADas+del+aprendizaje&ots=s3Mg2g1xo2&sig=hpPHcOvURxzWODBXHvmh2PompaY#v=onepage&q=Schunk%2C%20D.%20\(1997\).%20Teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje&f=false](https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=4etf9ND6JU8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Schunk,+D.+(1997).+Teor%C3%ADas+del+aprendizaje&ots=s3Mg2g1xo2&sig=hpPHcOvURxzWODBXHvmh2PompaY#v=onepage&q=Schunk%2C%20D.%20(1997).%20Teor%C3%ADas%20del%20aprendizaje&f=false)
- Sampieri, Roberto. Fernández, Carlos y Baptista, Lucio. (2014). Metodología de la investigación. 6ta edición. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Santos, Alan. Fernandes, Paulo. Sales, Alfonso y Nichols, Mark (2015). Combining Challenge-Based Learning and Scrum Framework for Mobile Application Development. Research- article. Recuperado de <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2729094.2742602>



- Teixes, Ferran. (2015). Gamificación: Fundamentos y Aplicación. Recuperado de [https://books.google.com.do/books?id=SipNCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.do/books?id=SipNCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Universidad de México (2014, noviembre, 28). Documental Sobre 5 Consejos Para Acabar Con Los Estudiantes Desmotivados. UNIVERSIA. Recuperado de <https://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2014/11/28/1116031/5-consejos-acabar-estudiantes-desmotivados.html>
- Vargas, Zulma. Rodríguez, Ariel y Mendoza, Miguel (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Espacios. Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>
- Victoria, Rosa. (2008). De un perfil docente tradicional a un perfil docente basado en competencias. Universidad pedagógica experimental (UPEL). Recuperado de <http://files.diplomado-docentes.webnode.mx/200000031-066820761a/contenido%20%20DE%20UN%20PERFIL%20DOCENTE%20TRADICIONAL....pdf>
- Universidad de Valparaíso (2004). Plataformas virtuales y diseño de cursos. Simposio Internacional de Educación Virtual. Recuperado de <http://www.interclase.com/que-son-las-plataformas-virtuales/>
- Zichermann, Gabe. y Cunningham, Christopher. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Recuperado de <https://books.google.com.do/books?hl=es&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=Gamification+by+Design:+Implementing+Game+Mechanics+in+Web+and+Mobile+Apps&ots=UuS571s62k&sig=JDDFhfhpMxUj6H8H7gmb2Jjc#v=onepage&q=Gamification%20by%20Design%3A%20Implementing%20Game%20Mechanics%20in%20Web%20and%20Mobile%20Apps&f=false>
- Woodworth, Robert (1918). New World Encyclopedia. Recuperado de <https://www.coursehero.com/file/pjs0qsn/castigo-es-un-objeto-ambiental-no-atractivo-que-se-da-despu%C3%A9s-de-una-secuencia/>

## **INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DEL TEXTO COMPLETO:**

Para consultar el texto completo de esta tesis debe dirigirse a la Sala Digital del Departamento de Biblioteca de la Universidad Abierta para Adultos, UAPA.

### **Dirección**

#### **Biblioteca de la Sede – Santiago**

Av. Hispanoamericana #100, Thomén, Santiago, República Dominicana

809-724-0266, ext. 276; [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)

#### **Biblioteca del Recinto Santo Domingo Oriental**

Calle 5-W Esq. 2W, Urbanización Lucerna, Santo Domingo Este, República Dominicana. Tel.: 809-483-0100, ext. 245. [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)

#### **Biblioteca del Recinto Cibao Oriental, Nagua**

Calle 1ra, Urb Alfonso Alonso, Nagua, República Dominicana.

809-584-7021, ext. 230. [biblioteca@uapa.edu.do](mailto:biblioteca@uapa.edu.do)